

Manuel d'utilisation

Version : 1.0

Date : 17.07.2007

CD LAB AG, Irisweg 12, CH-3280 Murten, Tel. +41 (0)26 672 37 37, Fax +41 (0)26 672 37 38

www.wincan.com

1 Introduction

WinCanMap est un outil efficace utilisé pour le transfert de données à partir d'enregistrements SIG dans le logiciel WinCan d'inspection TV.

Aucun logiciel de SIG spécial n'est nécessaire! L'afficheur géographique WinCanMap est disponible en tant que module WinCan.

WinCanMap peut être aussi bien utilisé dans votre véhicule sur site qu'au bureau dans le cadre de la préparation d'une intervention. Un simple clic avec la souris permet de sélectionner un ou plusieurs tronçons ou regards de visite ; il vous suffit ensuite d'appuyer sur un bouton pour transférer les données des enregistrements SIG dans le rapport tête de tronçon ou regard de visite du projet WinCan. De cette manière, l'opérateur peut économiser de nombreuses heures d'écriture. En outre, les erreurs de transfert sont pratiquement exclues. En outre, un bouton permet de naviguer vers les tronçons du projet WinCan à partir de l'interface géographique.

1.1 Configuration système requise

En ce qui concerne la structure et la capacité du système, WinCanMap requiert les mêmes configurations que WinCan v8. Pour toute autre information relative à l'administration et à l'installation de WinCan8, veuillez vous référer au Manuel d'administration du système WinCan8.

1.2 Installation

1.2.1 Installation de WinCan

Avant d'installer WinCanMap, vous devez vérifier que WinCan a été déjà installé sur l'ordinateur-cible. Exécutez ensuite WincCanMapSetup.exe. Veuillez suivre les instructions du programme d'installation. Le répertoire cible standard est C:\Program Files\WinCanMap.

Pour toute autre information relative à l'administration et à l'installation de WinCan8, veuillez vous référer au Manuel d'administration du système WinCan8.

2 Démarrage et arrêt de WinCanMap

WinCanMap peut être démarré de différentes manières, en fonction de la version de WinCan avec laquelle vous travaillez.

2.1 Démarrage de WinCanMap pour WinCan v7.x

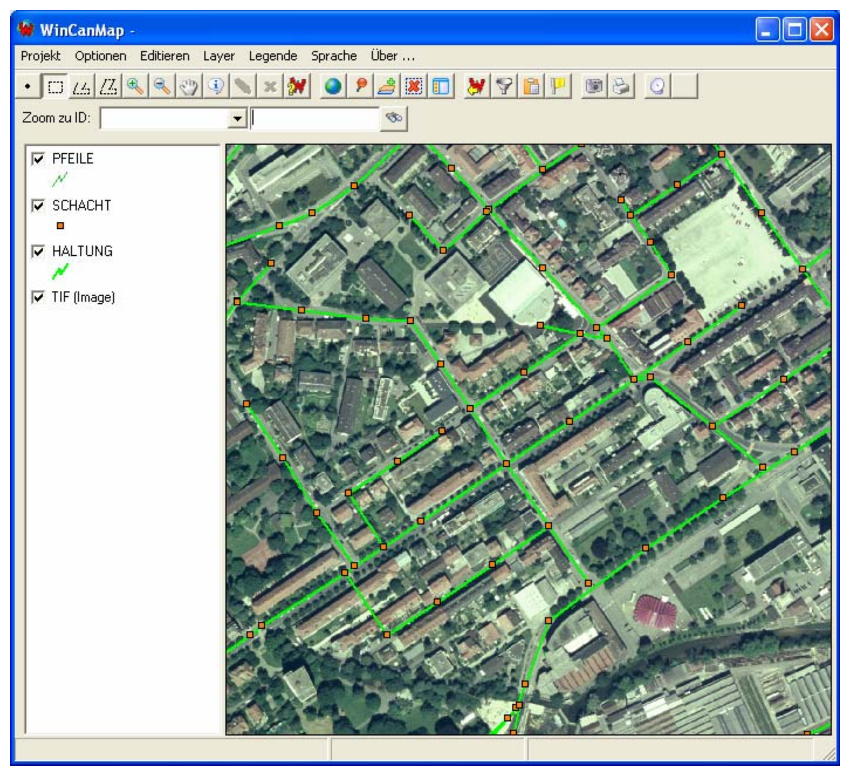
Vérifiez que WinCan v7.x a déjà été démarré. Appuyez ensuite sur la barre de tâches de Windows ***Démarrer > Programmes >WinCan v7 > WinCanMap use only for WinCan v7 (à n'utiliser que pour WinCan v7)***

2.2 Démarrage de WinCanMap pour WinCan v8.x

Démarrez tout d'abord WinCan v8 x et ouvrez/créez un projet. L'icône de WinCanMap apparaît sur la barre d'outils au milieu de l'image. Cliquez sur cette icône.

2.3 Interface utilisateur

L'interface utilisateur de WinCanMap est composée de trois sections. Dans la partie supérieure se trouvent les menus et la ***Barre d'outils*** (A). La partie médiane de la fenêtre, qui occupe le plus d'espace, est dédiée à l'***Interface cartographique*** (B) ainsi qu'à la ***Légende de carte*** (C) qui peut être affichée ou masquée. Dans la partie inférieure de la fenêtre est affichée la Barre d'état (D) dans laquelle sont représentées les informations d'état comme les coordonnées cartographiques actuelles.



Lors du premier démarrage du programme, l'interface utilisateurs apparaît à résolution réduite. Comme dans toutes les applications Windows, l'utilisateur peut agrandir et réduire la taille de la fenêtre. Il est également possible de déplacer la fenêtre sur un deuxième écran connecté en option. Ces paramétrages sont enregistrés pour les prochaines sessions de travail.

2.4 Arrêt de WinCanMap

Vous arrêtez le programme en cliquant sur ***Projet > Quitter.*** Un message vous demande alors si vous voulez vraiment quitter le projet. Les modifications que vous apportez dans un projet WinCanMap ne sont pas sauvegardées automatiquement. Il incombe à l'utilisateur de s'en charger avant de quitter le projet, voir chapitre 3.3 .

3 Travail avec le projet WinCanMap

Par projet WinCanMap, on entend un ensemble de différents enregistrements qui forment ensemble la représentation cartographique. Ces enregistrements, appelés « layers » en anglais, peuvent se présenter sous différents formats et, en fonction du type de données, être utilisés comme « layers » de transfert ou servir uniquement d'orientation. Les projets WinCanMap sont enregistrés sous forme de documents XML dont le nom se termine par .xml.

3.1 Création d'un nouveau projet

Commencez par créer un projet en sélectionnant ***Projet > Nouveau.*** Une fenêtre s'ouvre alors, demandant si vous souhaitez charger un modèle. Un modèle est un projet WinCanMap déjà pourvu des enregistrements qui apparaissent régulièrement dans de nouveaux projets, par exemple des informations de base comme des plans de ville.

Si vous appuyez sur ***Annuler***, l'opération est annulée.

Si vous optez pour ***Oui***, la boîte de dialogue Öffnen [Ouvrir] apparaît. L'utilisateur peut choisir un modèle sous format XML. Apparaît alors la boîte de dialogue Speichern [Enregistrer]. Vous pouvez définir ici le nom du fichier du nouveau projet WinCanMap, ainsi que l'endroit où vous souhaitez l'enregistrer. Le nouveau projet s'ouvre.

Si vous optez pour ***Non***, la boîte de dialogue Speichern [Enregistrer] apparaît. Vous pouvez définir ici le nom du fichier du nouveau projet WinCanMap, ainsi que l'endroit où vous souhaitez l'enregistrer. Le nouveau projet s'ouvre. Dans ce dernier cas, il s'agit d'un nouveau projet vide de toute information.

3.2 Ouverture d'un projet existant

Dans ce cas, sélectionnez ***Projet > Ouvrir***. Dans la boîte de dialogue Öffnen [Ouvrir] qui apparaît alors, sélectionnez le fichier XML souhaité et cliquez sur ***OK***. Le projet s'ouvre.

Vous pouvez aussi sélectionner directement un projet dans la liste des projets WinCanMap qui ont été ouverts en dernier. Cette liste se trouve dans la partie inférieure dans le menu ***Projet***.

3.3 Enregistrement d'un projet ouvert

Vous pouvez sauvegarder le projet WinCanMap sur lequel vous travaillez actuellement de deux différentes manières. Avec la commande ***Projet > Enregistrer***, le projet est enregistré sous le même nom, c'est à dire que toutes les modifications opérées dernièrement sont sauvegardées.

Avec la commande ***Projet > Engistrer sous***, le projet est créé sous un autre nom. La boîte de dialogue Speichern [Enregistrer] apparaît, vous permettant de déterminer un nouveau nom de fichier et/ou un nouvel endroit pour l'enregistrer.

3.4 Fermeture d'un projet

Vous pouvez remettre à zéro l'interface cartographique en cliquant sur ***Projet > Fermer***. Le projet est déchargé. Vous vous retrouvez alors dans le même état que directement après le démarrage de WinCanMap.

4 Travail avec les « layers »

Vous venez de créer un projet WinCanMap. Il faut à présent le remplir avec des enregistrements géographiques. Ces enregistrements sont disponibles sous forme numérique, en tant qu'enregistrement vectorisé ou en tant qu'image. Les enregistrements géographiques se réfèrent au monde géographique, c'est-à-dire que n'importe quel lieu de l'enregistrement peut être mis en relation avec un endroit (coordonnées) du monde réel. Tous les enregistrements rassemblés dans un projet WinCanMap doivent être classés dans le même système de coordonnées, de manière à pouvoir être tracés de manière correcte les uns après les autres. Conformément à l'usage général, ces enregistrements seront mentionnés à présent sous la dénomination de ***Layer***. En anglais, « layer » signifie ***Niveau de données***. Le sens de ce mot montre déjà que tous les layers sont classés par couches successives à des niveaux différents. Cela signifie que le layer placé au premier plan peut éventuellement recouvrir les layers placés en dessous.

4.1 Types de layers

4.1.1 Layers vectorisés

Par layers vectorisés, on entend des enregistrements dont les différents éléments sont représentés sous la forme de vecteurs. Actuellement, WinCanMap prend en charge les formats de vecteurs suivants : les shapefiles ESRI et les fichiers AutoCAD DXF. Les shapefiles et leurs données factuelles peuvent être utilisés en tant que layers de transfert (voir chapitre 7.1.1). Les fichiers DXF, en revanche, sont employés en tant que simples informations de base, comme les contours des bâtiments, les bords des routes etc.

4.1.2 Layers basés pixels

Par layers basés pixels, on entend des enregistrements dont le plus petit élément représente un pixel, c'est-à-dire un point de l'image ayant une forme carrée. Parmi les layers en pixels caractéristiques, on compte les prises de vue aériennes, les plans scannés etc. Les layers en pixels présentent un gros désavantage, à savoir que lors d'un zoom très rapproché, les différents points de l'image deviennent de plus en plus gros : il se forme comme des escaliers, et l'image n'est plus correctement visible que dans certains secteurs du zoom. Les layers en pixels ne peuvent être représentés dans une position adaptée sur ou sous d'autres layers que s'ils sont référencés du point de vue géographique. Veuillez vous informer à cet égard auprès du fournisseur de données.

4.2 Ajout de layers

En cliquant sur le bouton ***Ajouter niveau cartographique***, vous faites apparaître la boîte dialogue Öffnen [Ouvrir]. Modifiez si besoin le ***Type de fichiers*** dans le menu déroulant dans la partie inférieure et sélectionnez le ou les fichier(s) que vous souhaitez ajouter au projet. Il est possible d'effectuer une sélection multiple. Pour ajouter la sélection, cliquez sur ***OK.***

4.3 Activation de layers

Pour activer un layer, on le marque de manière à ce qu'il soit identifié comme layer actif pour les opérations suivantes. L'activation est effectuée dans la légende. Pour ce faire, faites apparaître cette dernière. Pour activer ensuite le layer, il vous suffit de cliquer sur son nom dans la légende. Le layer est alors mis en évidence.

4.4 Modification d'ordre de succession des layers

Si vous souhaitez modifier l'ordre de succession des layers, faites apparaître la légende. Attrapez ensuite un layer (en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris) et tirez-le jusqu'à l'endroit souhaité en maintenant le bouton gauche enfoncé. L'opération terminée, vous pouvez lâcher le bouton gauche de la souris.

4.5 Visibilité des layers

Les layers peuvent être rendus visibles ou invisibles indépendamment les uns des autres. Pour ce faire, affichez la légende et cliquez sur l'encoche ou dans la case à cocher à gauche du nom du layer.

4.6 Représentation des layers

L'utilisateur a la possibilité d'influencer le type de représentation des différents layers vectorisés. Lors du premier ajout d'un layer au projet WinCanMap (voir chapitre 4.2), une représentation standard est automatiquement choisie. En général, l'utilisateur ajuste ensuite cette représentation en fonction de ses besoins. Ces ajustements sont enregistrés dans le projet WinCanMap (voir chapitre 3.3). Faites apparaître la légende et double-cliquez sur le nom du layer. La fenêtre ***Symbole Propriétés*** s'ouvre. Les propriétés suivantes peuvent être modifiées.

4.6.1 Nom du layer

Entrez un nouveau nom pour le layer dans la zone de texte.

4.6.2 Couleur

Si vous double-cliquez sur la couleur actuelle, la ***Boîte de dialogue Couleurs*** de Windows s'ouvre. Sélectionnez une nouvelle couleur et confirmez avec ***OK.***

4.6.3 Couleur de contours

Cette propriété n'apparaît que dans le cas de layers de surface étendue, des bassins de peuplement par exemple. Cette propriété n'apparaît pas dans le cas de layers du type lignes ou points. Si vous double-cliquez sur la couleur actuelle, la ***Boîte de dialogue Couleurs*** de Windows s'ouvre. Sélectionnez une nouvelle couleur et confirmez avec ***OK.***

4.6.4 Symbole

Cette propriété permet de modifier le symbole. Selon la caractéristique du layer (surfaces, lignes ou points) sont affichées différentes possibilités de sélection, telles que types de lignes, remplissages de superficies etc.

4.6.5 Taille

Par taille, nous entendons l'épaisseur de la ligne dans le cas d'éléments linéaires, la taille du symbole lors d'éléments de type point ainsi que la largeur de la ligne de contours lors d'éléments de type surface. Dans ce domaine, l'unité de mesure est le point.

4.7 Zoom vers le layer activé

Vous trouverez cette fonction sous ***Layer > Zoom vers le layer actif***. Chaque layer possède une extension spatiale maximale. Avec cette fonction, la section cartographique est agrandie ou réduite de manière à cibler la représentation de cette section particulière.

4.8 Suppression d'un layer

Il est possible de supprimer un layer actif (voir chapitre 4.3) d'un projet WinCanMap en sélectionnant l'option de menu ***Layer > Suppression du layer actif.*** Si cette suppression est définitive, veillez à enregistrer maintenant le projet WinCanMap.

5 Navigation sur la carte

5.1 Zoom d'approche

En s'approchant avec le zoom, il est possible d'agrandir les détails d'une carte. L'étendue de la surface représentée est réduite au fur et à mesure que vous agrandissez le zoom. Pour ce faire, sélectionnez le bouton ***Agrandir la section de carte***. Sur la superficie de la carte, dessinez un rectangle en tenant enfoncé le bouton gauche de la souris. La section de carte est alors modifiée de manière à ce que le rectangle vienne occuper toute la surface de la carte.

5.2 Zoom d'éloignement

Avec le zoom d'éloignement, la taille des détails représentés se réduit. Pour ce faire, sélectionnez le bouton ***Réduire la section de carte*** Avec le pointeur de la souris, cliquez n'importe où sur la carte. La section de carte est alors modifiée de manière à ce que l'endroit sur lequel vous avez cliqué se trouve à nouveau au milieu de la carte et soit réduit d'un facteur de zoom.

5.3 Déplacer

La section de carte peut être aussi déplacée sans faire de zoom. Pour ce faire, sélectionnez le bouton ***Déplacer la section de carte*** Sur la carte, déplacez la section actuelle vers un nouvel endroit en tenant enfoncé le bouton gauche de la souris. Lorsque vous relâchez le bouton de la souris, les sections manquantes sont chargées.

5.4 Zoom sur l'ensemble de la carte

Si vous utilisez cette fonction, la section de carte sera zoomée de manière à faire apparaître tous les layers dans leur intégralité, à condition toutefois qu'ils aient été mis en mode « visible », voir chapitre 4.5 . Pour ce faire, utilisez le bouton ***Voir l'ensemble de la carte]***

5.5 Zoom vers des coordonnées

Cette fonction accorde la possibilité de sauter vers des coordonnées connues de la carte, par exemple les coordonnées de la plaque de recouvrement d'un regard de visite. Cliquez sur le bouton ***Sauter vers les coordonnées XY***. La boîte de dialogue ***Aller vers*** apparaît à l'écran. Entrez les valeurs recherchées X et Y des coordonnées et confirmez par ***OK***. La section de carte est déplacée de manière à ce que les coordonnées se trouvent à présent au milieu de la carte, sans qu'un zoom ait eu lieu pour autant. Le point d'intersection des coordonnées s'éclaire brièvement.

6 Autres fonctions

6.1 Requête sur les objets

Comme décrit dans le chapitre 4.1 , les layers vectorisés disposent généralement, outre les simples informations concernant la géométrie des objets, de données factuelles permettant d'obtenir une description détaillée des objets. Dans le cas d'un cadastre des canaux, il s'agit par exemple d'informations sur les profils, les sections, les années de construction.

Pour trouver les différentes informations factuelles relatives à un objet, sélectionnez l'outil ***Faire une requête sur les objets***, puis cliquez sur n'importe quel objet situé sur la carte. Une boîte de dialogue s'ouvre alors, affichant les informations requises.

6.2 Enregistrement d'une carte en tant qu'image matricielle

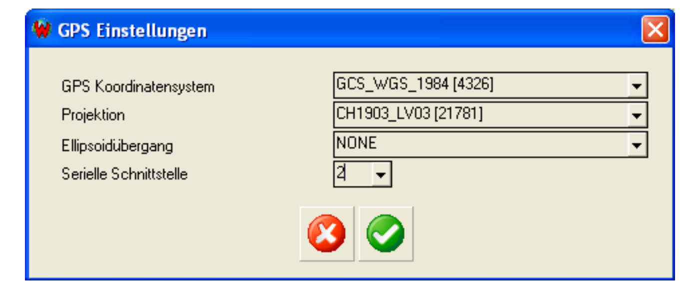
La section de carte visible en ce moment peut être enregistrée sur le disque dur sous la forme d'un fichier d'image matricielle. Pour ce faire, sélectionnez l'outil ***Enregistrer la section de carte en tant qu'image matricielle***. La boîte de dialogue Speichern [Enregistrer] s'ouvre. Choisissez le lieu d'enregistrement et le nom du fichier et confirmez par ***OK***.

6.3 Impression de la carte

La section de carte actuellement visible peut être imprimée sur l'imprimante définie comme imprimante standard. Pour ce faire, sélectionnez ***l'outil Envoyer la section de carte à l'imprimante standard***.

6.4 Connexion GPS

La section de carte peut être aussi couplée au système de positionnement par satellite ***GPS (global positioning system)***. Equipement requis : un appareil GPS apte à communiquer en permanence la position actuelle, conformément au standard NMEA 0183. Les paramétrages peuvent être effectués dans ***Options > GPS***. La boîte de dialogue ***Paramétrages GPS*** apparaît à l'écran.



6.4.1 Système de coordonnées GPS

Indiquez dans quel système de coordonnées le récepteur GPS communique les données via l'interface NMEA 0183. Pour des raisons de simplicité, cette interface devrait être paramétrée en fonction d'un système de coordonnées géographiques valable dans le monde entier, par exemple le WGS 1984 (= world geodetic system / système mondial géodésique 1984).

6.4.2 Projection

Ce paramétrage indique le système dans lequel les données sont représentées sur la carte. Il s'agit dans ce cas du même système que celui appliqué par les autres layers, à savoir habituellement un système de coordonnées nationales, par exemple Gauss-Krüger, Schweizerisches Landeskoordinatensystem CH1903.

6.4.3 Transition ellipsoïdale

Dans le cas de transformations complexes des systèmes de coordonnés, il peut s'avérer nécessaire de définir une conversion entre deux corps de référence : c'est ce qu'on appelle une transition ellipsoïdale. Si vous souhaitez des informations plus détaillées sur la transition ellipsoïdale, veuillez vous adresser au fournisseur de données.

6.4.4 Interface sérielle

Indiquez le numéro de l'interface sérielle à laquelle le récepteur GPS est connecté.

6.4.5 Activation / Désactivation

Lorsque les paramétrages ont été correctement effectués, il est possible de représenter à l'écran la position actuelle du récepteur GPS. Pour ce faire, activez le bouton GPS, ou appuyez une nouvelle fois sur le bouton pour désactiver.

7 Interaction avec WinCan

* Ces sections se réfèrent uniquement à WinCan v8.x

7.1 Transfert de données

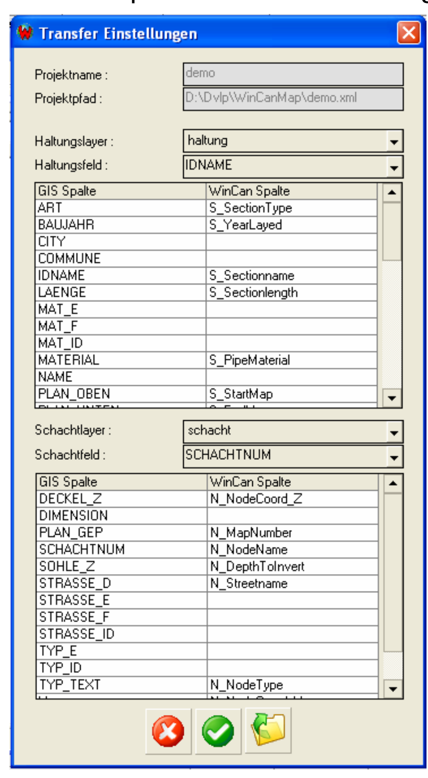
Le transfert de données constitue une des fonctions principales de WinCanMap. Il importe de reporter dans le projet WinCan les données factuelles existantes relatives aux layers. De cette manière, il est possible de compléter rapidement, avec facilité et sans aucune erreur, les informations de base concernant les tronçons et les regards de visite, avec des données qui ont déjà été enregistrées dans le système SIG. On peut ainsi éviter des erreurs d'écriture, aucune information erronée ne n'est affichée sur l'image vidéo, et l'opérateur peut se concentrer sur l'inspection proprement dite.

7.1.1 Layer de transfert

Par layer de transfert, on entend un layer vectorisé (voir chapitre 4.1.1), dont les ***informations factuelles*** doivent être transmises dans un projet WinCan. En général, il s'agit des ***informations de base*** relatives aux tronçons et aux regards de visite. Afin qu'il soit possible d'établir un classement précis, il importe que chaque objet du layer de transfert, qu'il s'agisse de tronçons ou de regards de visite, soit doté d'une identification précise, sous la forme d'un nombre ou d'une dénomination, que nous mentionnerons par la suite sous le terme de ***ID***.

7.1.2 Paramétrages

En règle générale, chaque utilisateur possède des layers très différents au niveau de la structure et des contenus. Il importe donc que le système reste aussi flexible que possible. Tous les paramètrages relatifs au transfert peuvent être établis dans ***Options > Transfert***. Tous les paramètres sont enregistrés dans le projet WinCanMap.



Le ***Nom du projet*** désigne le projet. Il est établi à partir du nom du fichier.

Le ***Chemin du projet*** représente le lieu d'enregistrement et le nom du fichier du projet WinCanMap.

Ces deux propriétés ne peuvent pas être modifiées dans cette boîte de dialogue.

Le ***Layer de tronçon*** est le layer contenant toutes les données factuelles spécifiques au tronçon.

Le ***Champ du tronçon*** correspond, dans le tableau de valeurs du layer de transfert, à la colonne qui contient l'identification précise de chaque tronçon.

Le tableau suivant permet d'établir l'***attribution*** des contenus des colonnes du layer de tronçon à des colonnes dans le projet WinCan. Il est ainsi possible d'établir quelles informations doivent être transférées dans quelles colonnes de la tête de tronçon WinCan.

Le ***Layer de regard de visite*** est le layer contenant toutes les données factuelles spécifiques au regard de visite.

Le ***Champ du regard de visite*** correspond, dans le tableau de valeurs du layer de transfert, à la colonne qui contient l'identification précise de chaque regard de visite.

Le tableau suivant permet d'établir l'***attribution*** des contenus des colonnes du layer de regard de visite à des colonnes dans le projet WinCan. Il est ainsi possible d'établir quelles informations doivent être transférées dans quelles colonnes de la tête de regard de visite WinCan.

7.1.3 Sélection

Il est possible d'opérer une sélection graphique des objets qui doivent être transférés dans WinCan. Pour ce faire, l'utilisateur dispose de quatre outils dans la barre d'outils. Sélectionnez un des outils, le pointeur de la souris change de forme. En fonction de l'outil choisi, vous pouvez opérer différents types de sélection des objets du layer de transfert dans l'interface cartographique. Avec la combinaison de touches Ctrl-A, vous pouvez sélectionner tous les objets.

7.1.4 Transfert

En cliquant sur le bouton ***Déplacer des données vers WinCan***, vous pouvez transférer les objets sélectionnés du layer de transfert dans un projet WinCan déjà ouvert. Lors de cette opération, il est contrôlé au moyen du champ de tronçon ou du champ de regard de visite (voir chapitre 7.1.2) si l'objet en question est déjà contenu dans le projet. Si c'est le cas, ses informations sont remplacées par celles qui viennent d'être transférées. Dans le cas contraire, un nouvel enregistrement est respectivement créé.

Avant que les données ne soient transférées, une requête s'affiche pour demander si vous souhaitez l'attribution d'un véhicule. Si vous répondez par oui, la fenêtre Véhicule s'affiche à l'écran. Vous pouvez y sélectionner le véhicule adéquat. Lors de la nouvelle inspection, la dénomination du véhicule sera reportée dans WinCan dans le champ Véhicule.

7.2 Recherche d'objets cartographiques dans WinCan*

Vous pouvez trouver certains objets du layer de transfert dans le projet WinCan ouvert. Pour ce faire, sélectionnez l'outil ***Afficher des objets dans WinCan***. Cliquez ensuite avec le bouton droit de la souris sur un objet. Si les champs de tronçon ou de regard de visite (voir chapitre 7.1.2) permettent de trouver cet objet dans le projet WinCan, WinCan vient se placer directement à l'endroit voulu.

7.3 Recherche d'objets de base de données dans WinCanMap*

Dans la carte, vous pouvez trouver certains objets des layers de transfert à partir du projet WinCan. Pour ce faire, cliquez dans WinCan avec le bouton droit de la souris sur les noms de regards de visite ou les noms de tronçons. Il doit s'agir des valeurs qui ont été paramétrées en tant que champs de tronçon ou de regard de visite dans le chapitre 7.1.2 . Si l'objet a été trouvé sur la carte, il clignote plusieurs fois. Si l'objet ne se trouve pas dans la section visible de la carte, cette dernière se déplace automatiquement.

7.4 Marquage des tronçons représentés dans WinCan*

Tous les tronçons contenus dans la vue d'ensemble des tronçons WinCan peuvent être marqués sur la carte au moyen d'une commande. Pour ce faire, sélectionnez dans WinCan ***Outils > Afficher les tronçons dans WinCan Map***. Tous les tronçons trouvés sont alors marqués. Cette fonction est particulièrement utile si elle est associée à ***WinCan & Filtres étendus***. Si un sous-ensemble enduit par le filtre est représenté, ce sous-ensemble sera ensuite représenté dans WinCanMap.

7.5 Contrôle du stade du projet*

Cette fonction sert à contrôler quels tronçons ont été déjà transférés dans le projet WinCan. En outre, elle vous permet de savoir lesquels ont été déjà inspectés. Ce contrôle ne peut avoir lieu que s'il existe une correspondance entre les dénominations des tronçons et les paramètres des véhicules. Dans WinCanMap, sélectionnez ***Légende > Stade du projet*** Tous les tronçons sont alors représentés en couleur (conformément aux couleurs de la boîte de dialogue Véhicule) Les tronçons inspectés sont représentés comme des lignes continues, alors que ceux qui ne sont pas inspectés sont en pointillés. Un tronçon est considéré comme inspecté à partir du moment ou au moins deux observations ont été enregistrées.

7.5.1 Paramétrages véhicules

Sélectionnez ***Options > Véhicules***. La ***Boîte de dialogue Véhicule*** apparaît. Un tableau contenant des dénominations de véhicules et les couleurs correspondantes s'affiche à l'écran. Ouvrez la ***Boîte de dialogue Couleurs*** en double-cliquant sur une couleur. Vous pouvez alors choisir une autre couleur, puis la confirmer. Si vous double-cliquez sur la dénomination d'un véhicule, cette dernière se retrouve en mode Edition et vous pouvez alors changer la dénomination. Le bouton ***Supprimer*** sert à supprimer une ligne et le bouton ***Ajouter*** à rajouter une ligne Si vous cliquez sur ***OK*** avant de fermer la boîte de dialogue, les modifications seront enregistrées ; si vous ne le souhaitez pas, sélectionnez ***Annuler***.